KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

2001.
VI. ÉVF. 1. SZÁM
375 FT
ELŐFIZETVE:
300 FT

NINTENDO 64 • GAME BOY • PLAYSTATION • PS2 • DREAMCAST • IBM PC

PSX
BLADE
CSALÁSOK

N64
STARCRAFT
CSALÁSOK

DC, PC, PSX
TOMB RAIDER 5
JÁTÉKLEÍRÁS 1. RÉSZ

PSX
MEDAL OF HONOR 2
CSALÁSOK



MEGRENDELHETŐ (375 FT/DB+POSTAKÖLTSÉG)

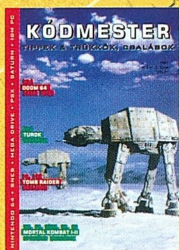
A KÖVETKEZŐ CÍMEN VAGY TELEFONON:
KÓDMESTER SZERKESZTŐSÉG, 6701 SZEGED, PF. 1232
Tel.: (20) 973-5633



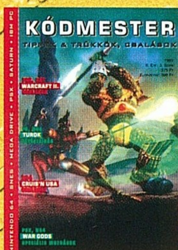
96/1



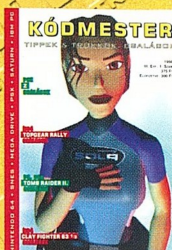
97/1



97/2



97/3



98/1



98/2



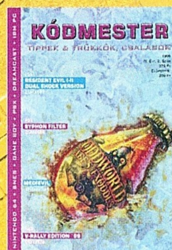
98/3



98/4



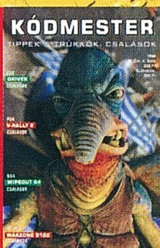
99/1



99/2



99/3



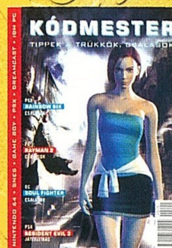
99/4



99/5



99/6



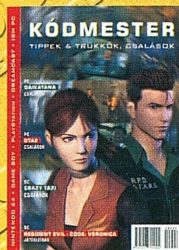
00/1



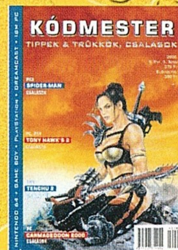
00/2



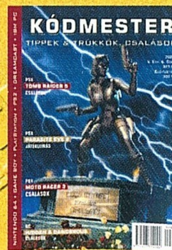
00/3



00/4



00/5



00/6

Kódmester füzetek 21.



Radiant

2001

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

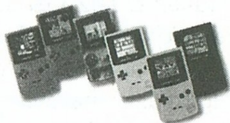
ELŐSZÓ

Ismét megjelentünk. Elsősorban köszönjük azt a rengeteg levelet, amelyben töméntelen mennyiségű tippet & trükköt, csalást küldtetek. A jövőben is a ti leveleitek alapján szeretnénk a KÓDMESTER újságot összeállítani. Minden megjelentetett egy vagy akár több tipp & trükk, csalás egy ingyen KÓDMESTER-t ér! Kérünk benneteket, hogy olvashatóan írjátok le a megjelenésre küldött anyagokat, és persze a címeteket is.

Leveleiteket a következő címre várjuk:

KÓDMESTER Szerkesztősége
6701 Szeged, Pf.: 1232

Segítségképp (hátha valaki nem ismeri) leírjuk a játékgépek megnevezésének rövidítéseit: *PC*–Személyi számítógép; *N64*–Nintendo 64; *PSX*–Sony PSX; *SAT*–Saturn; *MD*–Mega Drive; *SNES*–Super Nintendo; *GB*–Game Boy; *DC*–Dreamcast, PS2–Sony PlayStation 2.


GAME BOY COLOR


NINTENDO64


PS one TM


Sega Dreamcast

BLADE

PSX

Sérthetetlenség: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: BAL, BAL, BAL, JOBB, L2, L1, R2, R1. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri. Ezután játék közben pauzáljatok, majd a „CHEAT" menüben aktiváljátok az „INFINITE HEALTH" csalást.

Végtelen muníció: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: LE, JOBB, FEL, BAL, L2, L1, R2, R1. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri. Ezután játék közben pauzáljatok, majd a „CHEAT" menüben aktiváljátok az „INFINITE WEAPONS" csalást.

Minden eszköz választható: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: JOBB, BAL, FEL, LE, L2, L2, R2, R2. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri. Ezután játék közben pauzáljatok, majd a „CHEAT" menüben aktiváljátok az „ALL ITEMS" csalást.

Horváth Tibor, Szekszárd

SONIC SHUFFLE

DC

Bónusz karakterek előhívása: Játsszátok végig a Story módot.

Big The Cat előhívása: Sonic szobájában Tailsről gyűjtsetek be minden képet, így választhatóvá válik Versus módban Big The Cat.

Chao előhívása: Sonic szobájában Knucklesről gyűjtsetek be minden képet, így választhatóvá válik Versus módban Chao.

E-102 Gamma előhívása: Sonic szobájában Amyről gyűjtsetek be minden képet, így választhatóvá válik Versus módban E-102 Gamma.

Super Sonic előhívása: Sonic szobájában Sonicról gyűjtsetek be minden képet, így választhatóvá válik Versus módban Super Sonic.

Korsós Imre, Hódmezővásárhely

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

GB

A következő betűkombinációt a „Password" menübe kell beírni.

R6KZBS7L1CTQMH: Komplett játék

Hegyes Zoltán, Debrecen

METROPOLIS STREET RACER

DC

Honda S2000 előhívása: Játsszátok ki egyszer a „Quest" módot, így választhatóvá válik a Honda S2000.

Porsche 911: Játsszátok ki kétszer a „Quest" módot, így választhatóvá válik a Porsche 911.

Dobi Sándor, Zalaegerszeg

GUNBIRD 2

DC

Játék Morrigannel: A karakterválasztó képernyőn álljatok rá a kérdőjelre és nyomjátok meg a FEL irányt.

Játék Ainnal: A karakterválasztó képernyőn, álljatok rá a kérdőjelre és nyomjátok meg a LE irányt.

Frankó András, Eger

ARMY MEN – SARGE'S HEROES 2

PSX

Sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be a következő kombinációt: ■, ●, L1, R1. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri, valamint a játék folytatásakor megjelenik az „INVINCIBLE!!" felirat.

Minden fegyver max. munícióval: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be a következő kombinációt: ■, ●, R1, L1. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri, valamint a játék folytatásakor megjelenik az „POWER UP!" felirat.

Horváth Tibor, Szekszárd

READY 2 RUMBLE BOXING – ROUND 2

DC, N64

Max. „Rumble" első szint: Játék közben pauzáljatok, majd vigyétek be a következő kombinációt: R, L, LE, 2x FEL, BAL, 3x R, L. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri.

Max. „Rumble" második szint: Játék közben pauzáljatok, majd vigyétek be a következő kombinációt: 2x R, L, LE, 2x FEL, BAL, 4x R, L. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri.

Max. „Rumble" harmadik szint: Játék közben pauzáljatok, majd vigyétek be a következő kombinációt: L, 2x R, L, R, L, 4x R, L, BAL, JOBB, FEL, LE. A sikeres bevitelt hangjelzés kíséri.

Freak E. Deke és Michael Jackson előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: 13x R, L, 10x R, L. Sikeres bevitel esetén választhatóvá válik a két bónusz karakter.

Vékony bokszoló: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: 2x JOBB, FEL, LE, JOBB, R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Kövérkés bokszoló: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: 2x JOBB, FEL, LE, JOBB, 2x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Zombie bokszoló: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: BAL, FEL, JOBB, LE, 2x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Nagy kesztyű: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: BAL, JOBB, FEL, LE, R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Gyors mozgás: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: 2x JOBB, FEL, LE, JOBB, 5x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

A „Cheat" mód aktiválása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: BAL, JOBB, 2x BAL, JOBB, FEL, LE, 5x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Hatására választhatóvá válik minden bokszoló és öltözet.

Minden rejtett karakter előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: 2x BAL, JOBB, L, BAL, 2x JOBB, 2xR, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Minden bónusz öltözet előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: 2x BAL, LE, JOBB, FEL, 8x R, L, 4x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

Minden bajnoki öltözet előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: BAL, LE, 2x JOBB, FEL, R, L, 20x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

A rejtett „New Year" kosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban álljatok rá Joey T. bokszolóra, és nyomjátok addig az X gombot, amíg a neve alatt meg nem jelenik a „Holiday Outfit" felirat.

A rejtett Valentin-napi kosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 2x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban álljatok rá Lulu Valentine bokszolóra, és nyomjátok addig az X gombot, amíg a neve alatt meg nem jelenik a „Holiday Outfit" felirat.

A rejtett Szent Patrik-napi kosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 3x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban a bírót új oldaláról ismerhetitek meg.

A rejtett nyuszi kosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 4x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban álljatok rá Mama Tua bokszolóra, és nyomjátok addig az X gombot, amíg a neve alatt meg nem jelenik a „Holiday Outfit" felirat.

A rejtett nagybácsi kosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 5x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban álljatok rá G. C. Thunder bokszolóra, és nyomjátok addig az X gombot, amíg a neve alatt meg nem jelenik a „Holiday Outfit" felirat.

A rejtett csontváz kosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 6x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban álljatok rá J. R. Flurry bokszolóra, és nyomjátok addig az X gombot, amíg a neve alatt meg nem jelenik a „Holiday Outfit" felirat.

A rejtett hálaadásnapi kosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 7x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt.

A rejtett manókosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 8x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban álljatok rá Selene Strike bokszolóra, és nyomjátok addig az X gombot, amíg a neve alatt meg nem jelenik a „Holiday Outfit" felirat.

A rejtett hóemberkosztüm előhívása: A karakterválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, FEL, 3x LE, 8x R, L. Hangjelzés kíséri a sikeres bevitelt. Ezután „ARCADE" módban álljatok rá RumbleMan bokszolóra, és nyomjátok addig az X gombot, amíg a neve alatt meg nem jelenik a „Holiday Outfit" felirat.

Botos József, Vác

LOONEY TUNES - RACING

PSX

Yosemite Sam előhívása: A főmenüben üssétek be: BAL, JOBB, R2, ■, ●, SELECT.

Sylvester előhívása: A főmenüben üssétek be: BAL, BAL, L1, ▲, ●, SELECT.

Foghorn Leghorn előhívása: A főmenüben üssétek be: JOBB, JOBB, L2, ■, ■, SELECT.

Pepe Le Pew előhívása: A főmenüben üssétek be: BAL, JOBB, R1, ●, ■, SELECT.

Gossamer előhívása: A főmenüben üssétek be: ▲, ●, R2, R1, ■, SELECT.

Granny előhívása: A főmenüben üssétek be: ●, ▲, ▲, L1, R1, SELECT.

Duck Dodgers előhívása: A főmenüben üssétek be: L2, ■, ■, ▲, ●, SELECT.

Evil Scientist előhívása: A főmenüben üssétek be: ■, ●, L2, R2, ▲, SELECT.

Rocky előhívása: A főmenüben üssétek be: ▲, BAL, R2, ●, ●, SELECT.

Smokey előhívása: A főmenüben üssétek be: ■, L1, R1, ▲, ●, SELECT.

Hector előhívása: A főmenüben üssétek be: ▲, L2, L1, ▲, ■, SELECT.

A „Wackyland" pálya megnyitása: A főmenüben üssétek be: L1, ●, ■, R2, ▲, SELECT.

A „Planet Y" pálya megnyitása: A főmenüben üssétek be: JOBB, BAL, ▲, L2, L1, SELECT.

A „Planet X Speedway" pálya megnyitása: A főmenüben üssétek be: R1, ■, ●, L2, ▲, SELECT.

A „Garden Speedway" pálya megnyitása: A főmenüben üssétek be: R1, JOBB, BAL, L1, ■, SELECT.

A „Forest Speedway" pálya megnyitása: A főmenüben üssétek be: ▲, R2, BAL, ▲, L1, SELECT.

A „Duck Dodgers Speedway" pálya megnyitása: A főmenüben üssétek be: ●, BAL, ■, ■, R2, SELECT.

Gaszman József, Budapest

CRASH BASH

PSX

Spyro: The Year of The Dragon demo:

A „SONY Computer Entertainment America Presents" képernyőn tartsátok lenyomva az L1+R1+■ gombokat, és nyomjatok mellé START-ot.

Nagy Attila, Badacsony

JET GRIND RADIO

DC

Figyelem: A program megjelent „Jet Set Radio" címmel is.

A „Love Shockers Gang" előhívása: Játsszátok ki a „Shibuya-cho" szintet, „Jet" osztályzásra.

A „Noise Tank Gang" előhívása: Játsszátok ki a „Benten-cho" szintet, „Jet" osztályzásra.

A „Poison Jam Gang" előhívása: Játsszátok ki a „Kogane-cho" szintet, „Jet" osztályzásra.

Goji Rokkaku: Tegyétek választhatóvá a „Love Shockers", a „Noise tank" és a „Poison Jam" bandákat, majd játsszátok ki az összes „Grind City" szintet, „Jet" osztályzásra.

Pots a kutya előhívása: Tegyétek választhatóvá az eddig említett bónusz karaktereket, majd fejezzétek be a játékot a „Benten Boogie" pálya előtt, a „Monster of Kogane" szinten. Ezután győzzétek le a Noise Tankot a második fejezetben.

Hátrafele korcsolyázás: Korcsolyázás közben nyomjátok meg a LE, FEL irányokat.

Kardos Lajos, Budapest

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

GB

Pályakódok:

Level 02: BBVBB	Level 07: HVVBB
Level 03: CVVBB	Level 08: 3BVBB
Level 04: XBVBB	Level 09: 4VVBB
Level 05: YVVBB	Level 10: LBVBB
Level 06: GBVBB	Level 11: MVVBB
Level 13: 8VVBB	Level 12: 7BVBB

Hegyes Zoltán, Debrecen

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

GB

Pályakódok:

Level 1:	3NKFZ8	Level 6:	TSCNB4
Level 2:	9MD1WV	Level 7:	CSJTQZ
Level 3:	XTN4F7	Level 8:	BNPXZ9
Level 4:	5BVPL2	Vége:	GH9MR
Level 5:	9D6F0S		

Dancsó László, Budapest

NBA 2K1

DC

Rejtett csapatok: Lépjetek be az Options képernyőre, és válasszátok a „Codes" opciót. Csaló kódnak írjátok be a „VC" betűket, hogy megnyíljanak a Mo Cap, Sega Sports és a Sega Net csapatok.

Véletlenszerű csapat választás: „Exhibition" módban, álljatok rá egy csapatnévre, majd nyomjátok le egyszerre L+R+A gombokat.

Elért eredmények megnézése: Játék közben pauzáljatok, majd lépjetek be a „Substitution" opcióba. A következő képernyőn nyomjatok X-et, hogy megnézzétek a játékosok 3 pontos dobás, és egyéb statisztikáit.

Max. energia a játékosoknak: Ha be van állítva a fáradás, és a játékosok fáradtak, akkor játék közben az opcióknál állítsátok „Fatigue"-t „Off"-ra. Lépjetek vissza a játékba egy pillanatra, majd ezután rögtön állítsátok vissza „On"-ra.

Szabad dobások zavarása: Amikor hazai csapattal játszotok, nyomkodjátok gyorsan az X gombot, miközben az ellenfél játékosa büntetőt dob. Így a közönség elkezd kiabálni, léggömböket durrogtatni, hogy megzavarja a koncentráló játékost.

Blokkolás: Blokkolásnál tartsátok lenyomva a blokk gombot, és csak akkor engedjétek el, amikor pont a labdánál van a játékos keze.

Kovács János, Cegléd

007 RACING

PSX

Aston Martin Vantage: A címképernyőn üssétek be a következő kombinációt: L1, R1, ▲, ●, X. Hatására Multi-player módban megnyílik az Aston Martin Vantage. A helyes bevitelt egy nevetés nyugtázza.

Magas gyalogosok: Küldetés (Mission) módban írjátok be névnek a LEMKE szót.

Küldetést megelőző replay: „Agent" nehézségi szinten teljesítsétek az „Escape To The Border" kültetést 1:30 alatt. Így a normális FMV képsor helyett egy Replayt nézhettek végig.

Síkos pályák: „00 Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Gimme A Brake" küldetést, és közben mind a tizenegy tűzcsapot üssétek le.

Nincs radar Multi-player módban: „Agent" nehézségi szinten teljesítsétek az „Ambush" küldetést, legkevesebb 85 % élettel.

Minden küldetés: „00 Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Highway Hazard" küldetést, a forgalomban lévő egyéb autók ütközésének elkerülésével. Így bejön „00 Agent" nehézségi szinten, az összes küldetés.

Vörös víz: „Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Survive The Jungle" küldetést úgy, hogy közben mind a három tankot kiállítjátok.

Mókás rakétacsóva: „00 Agent" nehézségi szinten teljesítsétek az „Air Strike" küldetést úgy hogy közben nem értek a felvehető tárgyakhoz.

Őrült farolások: „Agent" nehézségi szinten teljesítsétek az „Escape" küldetést 100% pontozással. Ezután a féknyomok, fekete helyett világos zöldek lesznek.

Dupla élet Multi-player módban: „00 Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Break Out" küldetést, 100% élettel.

Dupla sérülések Multi-player módban: „Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „River Race" küldetést úgy, hogy közben az összes Nitro-t és TSP-6060 felszerelést begyűjtitek.

Lila robbanások: „00 Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Download" küldetést, 100 % pontozással. Így a robbanások ezután minden módban sárga helyett lila színűek lesznek.

Kék szemüvegek: „Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Submerged" küldetést 100% élettel. Ezután a kamerák a 8. küldetésben (Break Out) a biztonsági kamerák, valamint a 11. küldetésben (Submerged), az IR szemüvegek, piros helyett kékek lesznek.

Minden felszerelés: „00 Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Showdown" küldetést, 2:00 idő alatt.

„Compound" Multi-player pálya: „Agent" nehézségi szinten teljesítsétek az „Escape" küldetést.

„Rooftops" Multi-player pálya: „00 Agent" nehézségi szinten teljesítsétek a „Download" küldetést.

Németh Zoltán, Debrecen

ALEXIA LALAS INTERNATIONAL SOCCER

PSX

Az 1970-es brazíliai válogatott: A csapatválasztó képernyőn üssétek be: R1, R1, R1, JOBB

Minden időből játékosok: A főmenüben vigyétek be a következő kombinációt: L2, L2, L2, JOBB

Legjobb olasz játékosok: A főmenüben nyomjátok be: L2, FEL, FEL, JOBB

Gémes Sándor, Hatvan

BATMAN BEYOND – RETURN OF THE JOKER

GB

Pályakódok:

Level 2: C76564J	Level 3: L88R8TC
Level 5: NTTJ9KY	Level 4: Y539WZG

Keresztes Antal, Budapest

COOL BOARDERS 2001

PSX

Csaló mód: Írjátok be névnek az IGOTITALL kódszót, így az összes karakter, deszka, hegy és opció megnyílik.

Minden pálya: Kétjátékos módban kezdjetek egy játékot. Lépjetek ki a belőle, majd kezdjetek el játszani „Free Ride" módban. Az első kör befejeztével ismét lépjetek ki, és kezdjetek egy új menetet kétjátékos módban. Ettől fogva minden verseny után beadja a program a „Next Course" opciót.

„Cool Boarders 2" gyakorlópálya megnyitása: Játsszátok ki, mind az öt alappályát (Mountain Revew, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider, Dancing Devils).

„Secret Force" pálya megnyitása: Játsszátok ki az öt alappályát a legmagasabb pontszámmal.

Játék a hóemberrel: Játsszátok ki a „Cool Boarders 2" gyakorlópályát a legmagasabb pontszámmal.

Játék Gray-el: Játsszátok ki a „Secret Force" pályát.

Bónusz deszkák: Érjetek el legmagasabb pontszámokat az összes pályán, hogy megnyíljon az összes deszka, (a játékban összesen 18 deszka van).

Változó öltözetek: Játsszátok végig a játékot valamelyik karakterrel, így ennek a karakternek változtathatóvá válik az öltözete.

Hajnal András, Vác

STAR WARS: EPISODE 1 – JEDI POWER BATTLES

DC

„Jedi Power Battle" mód: Kétjátékos módban, játék közben nyomjátok meg egyszerre az R + A + B + X + Y gombokat, hogy a karakterek egymást is sebezzék. A kód megismétlésével kikapcsolhatjátok ezt a módot.

Ki-Adi-Mundi előhívása: Játsszátok végig a hét „Training" szintet, majd mentsétek el a játékot.

Darth Maul előhívása: Játsszátok végig a játékot Qui-Gon Jinn-nel, hogy megnyíljon Darth Maul. Ez Darth Maul-

nak az a verziója, mellyel a legutolsó pályán kell megküzdenetek.

Amidala királynő előhívása: Játsszátok végig a játékot Plo Koon-nal.

Panaka kapitány előhívása: Játsszátok végig a játékot Obi-Wan Kenobi-val.

Level 11: Droidekas: Játsszátok végig a játékot Plo Koonnal.

Level 12: Kaadu Race: Játsszátok végig a játékot Adi Gallia-val.

Level 13: Gungan Round-up: Gyűjtsétek össze a három Gungan ereklyét a játék során. Ezek a következő helyszíneken találhatóak:

Naboo Swamp: A második pálya végén, lent a hasadékban.

Tatooine: Az egyik közepes méretű platformról ugorj előre egy duplaugrást, hogy pont egy Jawa-kunyhóban landolj. Az ereklyét egy Jawa takarja.

Gungan Ruins: A végéhez közel találjátok a fedett csapdánál. A fa jobb oldalánál lévő nagy bozótosban van elrejtve.

Level 14: Survival Challenge: Játszátok végig a játékot Mace Windu-val.

Az „Ultimate Saber" megszerzése: A 14. pályán verjetek szét 100 ellenfelet mindegyik egységből. Hatására megkapjátok az „Ultimate Saber" nevű fegyvert. Ezzel az eszközzel, egy ütéssel megölhetitek az ellenfeleiteket, beleértve a főellenségeket is. Kikapcsolni a „Pause" menüben lehet.

Az egyes szinteken elérhető maximum pontszámok:

Szint	Elérhető pont
Level 01:	24000
Level 02:	21000
Level 03:	31500
Level 04:	39000
Level 05:	34000
Level 06:	51000
Level 07:	30000
Level 08:	7650
Level 09:	14000
Level 10:	12000

Farkas Mihály, Kecskemét

STAR WARS: EPISODE 1 – BATTLE FOR NABOO

N64

A következő kódszavakat a „PASSCODE" opcióba kell beírni. A helyes bevitelt egy csilingelés jelzi.

LEC&FIVE: Az összes alappálya és a „Trade Federation Secrets" bónusz szintek behívása

PATHETIC: Végtelen élet

OVERLOAD: Minden kiegészítő alkatrész

EVERDEAD: Egylövéses halál

NASTYMDE: Expert nehézségi szint

DRJEKYLL: Őrült kamera

RUAGIRL?: Rózsaszín hajó

TALKTOME: Fejlesztői kommentár. Minden szinten, az utolsó három percben kezdenek a fejlesztők kommentálni.

KOOLSTUF: A művészgaléria megnyitása a Showroomban

WAKEUP: Megnyílik a „Concert Hall"

LOVEHUTT: A fejlesztők megtekintése

DROIDEKA: Fejlesztett pajzsok

Fejlesztett bombák: A „Glacial Grave" szinten találhatjátok meg a fejlesztett bombákat, a hajóhangárhoz vezető folyóval szemben lévő fánál.

Fejlesztett rakéták: A „The Smugglers Alliance" szint legelején találhatjátok meg a fejlesztett rakétákat. Védjétek meg a civileket, így az ellenség elvezet arra a farmra, ahol az új fegyver van.

Fejlesztett ágyúk: A „Liberation of Camp 4" szinten találjátok a fejlesztett ágyúkat. A pajzsgenerátorhoz vezető domb tetején keressétek.

Követő torpedók: A „Borvo The Hutt" szinten találjátok a követő torpedókat. A térkép északnyugati részén találjátok meg az első ütközetnél a fák között.

Gyorstüzelő lézerek: A „Sancuatary" szint vége fele találjátok meg. A legnagyobb völgytől jobbra egy kis völgyben, a vulkán belsejében találjátok meg ezt a különleges kiegészítőt.

Keresőnyaláb fegyver: A második bónusz szinten a „Couruscant Encounter" pályán találjátok meg a keresőnyaláb fegyvert. Rögtön a kezdésnél kanyarodjatok jobbra, és a megcsupaszított barna épület előtt, menjetek be az üregbe, majd forduljatok rögtön balra, mielőtt a járat jobbra tartana. Tőletek balra keressétek a kiegészítőt..

Sith Inflitratorok: Ezzel a géppel játszhattok a harmadik bónusz szinten, a „Dark Side" pályán. Azokon a pályákon mehettek ezzel a géppel, ahol a Naboo Starfightert irányíthatjátok.

„Trade Federation Secrets" bónusz szint: Bronz fokozattal játsszátok ki az összes pályát.

„Couruscant Encounter" bónusz szint: Ezüst fokozattal játsszátok ki az összes pályát.

„Dark Side" bónusz szint: Arany fokozattal játsszátok ki az összes pályát.

Szűcs Péter, Szeged

STARCRAFT 64

N64

Minden megvásárlása: Játék közben nyomjátok le egyszerre az R+Z gombokat, hogy megjelenjen egy menü, melyben választhattok a földi és légi egységekből, alap és fejlesztett épületeket, kiegészítőket valamint kutatásokat.

Sérthetetlenség: Játsszatok a Brood War, Episode 3 (Protoss) szintjéig, majd teljesítsétek ennek a fejezetnek az utolsó körét, hogy megnyíljon a „Special Cheat" (sérthetetlenség).

Pénz és üzemanyag: Játszatok a Brood War, Episode 1 (Terran) X-07: Patriot's Blood szintjéig, majd helyezzetek el egy második Terran computer jelzőtornyot, abban a szobában, amelyikben a négy civil van. Kijáratnak használjátok az alsó ajtót, és haladjatok tovább jobbra a tűzdenevérek támadásáig. Menjetek keresztül ezen a területen, majd helyezzétek el az Ursadont. Használjatok egy ten-

GAME CITY

Videojáték szaküzlet

**Sony Playstation,
Nintendo 64,
Game Boy, PS2,
Sega Dreamcast,
Super Nintendo,
Sega Mega Drive**

**– Játékgépek és kiegészítők széles választékával várunk minden kedves vásárlót!
– Magánszemélyeket is kiszolgálunk!
– A rendelt árut postai utánvéttel is elküldjük!**

Viszonteladói árlista

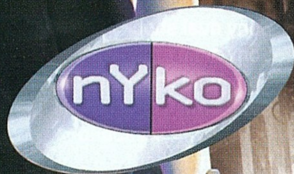
Fajta/Típus	/1db	/10db
Sony memo. 1 Mb. ugy.	1500	1200
Sony memo. 1 Mb. eredeti	2000	1600
Sony memo. 2 Mb. ugy.	2200	2000
Sony memo. 8 Mb.ugy.	3000	2700
Sony RGB-kábel	1500	1000
Sony sima joy ugy.	1500	1000
Sony dual shock joy ugy.	3500	3200
Sony sima eredeti joy	2500	2200
Sony dual shock eredeti joy	6000	5500
Sony brutális dual shock joy ugy.	4000	3500
Sony joy hosszabbító	1200	1000
Sony linkkábel	1200	1000
Sony RF-kábel	2200	2000
Sony pisztoly ugy.	3500	3000
Sony egér	4000	3000
Sony multitap	4500	4000
Sony rezgős kormány	13000	13000

Fajta/Típus	/1db	/10db
Sega Dereamcast gép + ChuChu Rockets játékprogram	55000	52000
Dreamcast memo. 1 Mb. ugy.	3500	3500
Dreamcast memo. 2 Mb. ugy.	4000	4000
Dreamcast memo. 4 Mb. ugy.	7000	7000
Dreamcast memo+rezgő ugy.	8000	8000
Dreamcast eredeti memo. (VMU)	8000	8000
Dreamcast rezgő ugy.	3000	3000
Dreamcast eredeti rezgő	8000	7000
Dreamcast eredeti joy	9000	8000
Dreamcast RGB	2000	1400
Dreamcast joy hosszabbító	2200	1800
Dreamcast billentyűzet	12000	10000
Dreamcast pisztoly	9000	8000
Joystick átalakító	7000	7000
VGA-box	8000	8000

Az árak nem tartalmazzák a 25% forgalmi adót!

Nyitva tartás: H-P: 10^{00}-16^{00}

Cím: Budapest, XIII. ker., Gömb u. 34.• Telefon: 06-30/942-4650


nYko

gerészt, hogy megnyissa a cella ajtaját, és megközelítse az Ursadont. Az összes egységeteket vigyétek be a cellába, fogjátok össze őket, és nyomjatok B-t. Ezzel a kóddal 1000 ásványhoz és gázhoz juttok.

Minden kutatás: Játsszatok a Brood War, Episode 6 (Zerg/The Last Episode) X-06: The Amerigo szintjéig, majd érjetek el ahhoz a részhez, ahol a tengerészek a Zerglingeket lövik a karámban. Itt van egy ketrec teli állatokkal, aminek a bal alsó részébe küldjétek be Kerrigent.

Info mana: Játsszatok a Brood War, Episode 6 (Zerg/The Last Episode) szintjéig, majd teljesítsétek ennek a szintnek az utolsó körét az Info mana csaláshoz.

Mega Build: Játsszatok a Brood War, Episode 6 (Zerg/The Last Episode) szintjéig, majd az első szinten miután megmentettétek az első kettő csoportosulásból az embereket, menjetek le az alsó sarokba, ahol egy adatlemez van. Érintsétek meg, hogy megnyíljon a Mega Build csalás, ami a gyorsabb építkezést tesz lehetővé.

Bónusz küldetés: Teljesítsétek a Brood War, Zerg Episode pályát úgy, hogy legkevesebb öt perc legyen még hátra.

Építkezés meggyorsítása: álljatok rá egy építkezésre, és nyomkodjátok rajta gyorsan a B gombot.

Mindhárom csapat irányítása egyszerre: Játszatok Protossal, és legyen ellenetek legkevesebb egy Terran és egy Zerg csapat. Használjátok a Dark Archonotok Possess képességét, és szerezzetek egy Drone-t és egy SCV-t. Ezután használjátok a Drone-t, majd építsetek Zerg építményeket, és az SCV segítségével Terran építményeket.

Ludányi Pál, Szentes

LOONEY TOONES – SPACE RACE

DC

Az OPTIONS menüben található „CHEATS" opcióban kell a következő kódszavakat beírni. Minden helyes bevitelt egy hangjelzés kísér.

CHEESFISH: A „Cheat" mód engedélyezésével megnyílik az összes versenyző, pálya és csalás.

YAVARMINT: Porky malac előhívása
REDWAGON: Marvin előhívása
CHAR: Minden karakter előhívása
MAROON: Az „ACME 2" pálya
YOIKS: A „Galactorama 1" pálya
DODGPARRY: A „Galactorama 2" pálya
SCWEWBALL: A „Mars 2" pálya
MRFUZZY: A „Nebula" pálya
DURNIDGIT: Az „Off World 1" pálya
PALOOKA: Az „Off World 2" pálya
HOGGRAVY: A „Wild West 1" pálya
MACKEREL: A „Wild West 2" pálya
TRACK: Minden pálya megnyitása
SAMRALPH: Tükrözött pályák
3LILBOPS: ACME kupák
MOIDALIZE: Minden verseny
MICHIGANJ: Összes felszerelés a galériában
DUCKAMUCK: Végtelen turbó
SUCCOTASH: Nincs mókázás

Dobi Sándor, Zalaegerszeg

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

DC

Szuperharcos: „Career" módban írjátok be első névnek (First name) a „Best", utónévnek (Last name) a „Buy" szavakat. Így kaptok 999 „Creation" pontot. Ügyeljetek a kis, és nagybetűk írására.

Játék John McCarthyval: Egy kreált játékossal nyerjétek meg a „Championship Road" módot.

Játék Bruce Bufferrel: Egy kreált játékossal nyerjétek meg az UFC módot.

Játék Card Girllel: Mind a 22 játékossal nyerjétek meg az UFC módot.

Játék Ulti-Mannel: Bármelyik játékossal nyerjétek meg a „Championship Road" módot, „Hard" nehézségi szinten.

Táska helyszín: Nyerjétek meg mind a 22 játékossal a „Championship Road" módot.

Bónusz testfelépítés típusok és harci stílusok: Bármelyik versenyzővel játsszátok ki az UFC módot. Ezzel „Career" módban aktiváljátok a harci stílust, és a testfelépítést.

Váltakozó bírák: A „VS." képernyőn tartsátok lenyomva az L+R gombokat, hogy John McCarthey helyett, Bruce Buffer legyen a versenybíró. Ugyanitt tartsátok lenyomva az L+R+A+B+X+Y gombokat másik bíró választásához.

Farkas Mihály, Kecskemét

X-MEN: MUTANT WARS

GB

Pályakódok:

Level 2: 0KNG6HWB	Level 6: 1KPF7H0D
Level 3: 0LNG6HXQ	Level 7: 1KPG7H19
Level 4: 0LNF7HYP	Level 8: 1KPF7J2C
Level 5: 0KPF7HZG	Level 9: 1KPF7J3L

Bácskai Károly, Békéscsaba

FROGGER 2 - SWAMPY'S REVENGE

PSX

Szintválasztás: Játék közben pauzáljatok, majd a ■ folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: FEL, LE, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, LE, BAL. A bevitel után menjetek a „Chapter" választó képernyőre, és válasszatok kezdőszintet.

Szintugrás: Játék közben pauzáljatok, majd a ■ folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, BAL, FEL, FEL, FEL, JOBB, BAL, BAL, BAL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Skip Level On" felirat.

Végtelen élet: Játék közben pauzáljatok, majd a ■ folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: LE, LE, FEL, LE, JOBB, LE, FEL, FEL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Infinite Lives On" felirat.

Minden karakter választható: Játék közben pauzáljatok, majd a ■ folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, JOBB, BAL, BAL, BAL, FEL, BAL, BAL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Character Access On" felirat.

Ideiglenes sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd a ■ folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, BAL, FEL, BAL, LE, JOBB, JOBB, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Invulnerability On" felirat.

Őrült Garibra változnak át az érmék: Játék közben pauzáljatok, majd a ■ folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, BAL, JOBB, BAL, FEL, FEL, BAL, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Mad Garibs On" felirat.

Gémes Sándor, Hatvan

SSX

PS2

A „Cheat" mód aktiválása: Az OPTIONS képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, majd üssétek be: LE, BAL, FEL, JOBB, ×, ●, ▲, ■. Így megnyílik az összes pálya, karakter, deszka és öltözék. A helyes bevitelt egy hangjelzés kíséri.

Max. tulajdonság: Az OPTIONS képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt, majd üssétek be: ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ■. A helyes bevitelt egy hangjelzés kíséri.

Összes pályához útmutatás: Az OPTIONS képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, majd üssétek be: ●, ×, ●, ×, ●, ×, ●, ×. Így minden verseny előtt megnézhettek egy bemutatót a pályákról. A helyes bevitelt egy hangjelzés kíséri.

„Running Man" mód: Az OPTIONS képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, majd üssétek be: ■, ▲, ●, ×, ■, ▲, ●, ×. A helyes bevitelt egy hangjelzés kíséri.

„Mallora" deszka: Az OPTIONS képernyőn tartsátok folyamatosan lenyomva az L1+L2+R1+R2 kombinációt, majd üssétek be: ×, ×, ×, ×, ▲, ▲, ▲, ▲. A helyes bevitelt egy hangjelzés kíséri. Ennél a kódnál nem működik a többi deszka, így csak a kód újbóli bevitelével tudjátok kikapcsolni ezt a deszkát.

„Mercury City Meltdown" pálya: Az „Elysium Alps" pályán szerezzetek meg egy érmet.

„Mesablanca" pálya: A „Mercury City Meltdown" pályán szerezzetek meg egy érmet.

„Tokyo Megaplex" pálya: A „Mesablanca" pályán szerezzetek meg egy érmet.

„Aloha Ice Jam" pálya: „Race" módban a „Tokyo Megaplex" pályán szerezzetek meg egy érmet.

„Pipedream" pálya: „Showoff" módban a „Tokyo Megaplex" pályán szerezzetek meg egy érmet.

„Untracked" pálya: Az „Aloha Ice Jam" és a „Pipedream" pályán szerezzetek arany érmet.

Játék Jurgennel: Bármelyik módban nyerjetek egy aranyérmet.

Játék JP-vel: Bármelyik módban nyerjetek két aranymedált.

Játék Zoe-val: Bármelyik módban nyerjetek három aranymedált.

Játék Hiro-val: Bármelyik módban nyerjetek négy aranyérmet.

Harmadik öltözék: Játsszátok ki az összes „Green Circle Trick"-et.

Negyedik öltözék: Játsszátok ki az összes „Blue Square Trick"-et.

Harmadik deszka: Érjétek el a „Rookie" fokozatot.

Negyedik deszka:
Érjétek el a „Sensei" fokozatot.

Ötödik deszka:
Érjétek el a „Contender" fokozatot.

Hatodik deszka:
Érjétek el a „Natural" fokozatot.

Hetedik deszka:
Érjétek el a „Star" fokozatot.

Nyolcadik deszka:
Érjétek el a „Veteran" fokozatot.

Kilencedik deszka:
Érjétek el a „Champ" fokozatot.

Tizedik deszka:
Érjétek el a „Superstar" fokozatot.

Tizenegyedik deszka:
Érjétek el a „Master" fokozatot.

Lovas Károly, Budapest

FROGGER 2 – SWAMPY'S REVENGE

DC

Szintválasztás: Játék közben pauzáljatok, majd az X gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: FEL, LE, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, LE, BAL. A bevitel után menjetek a „Chapter" választó képernyőre és válasszatok kezdőszintet.

Szintugrás: Játék közben pauzáljatok, majd az X gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, BAL, FEL, FEL, FEL, JOBB, BAL, BAL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Skip Level On" felirat.

Végtelen élet: Játék közben pauzáljatok, majd az X gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: LE, LE, FEL, LE, JOBB, LE, FEL, FEL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Infinite Lives On" felirat.

Minden karakter választható: Játék közben pauzáljatok, majd az X gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, JOBB, BAL, BAL, BAL, FEL, BAL, BAL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Character Access On" felirat.

Ideiglenes sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd az X gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, BAL, FEL, BAL, LE, JOBB, JOBB, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Invulnerability On" felirat.

Őrült Garibra változnak át az érmék: Játék közben pauzáljatok, majd az X gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, BAL, JOBB, BAL, FEL, FEL, BAL, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Mad Garibs On" felirat.

Mazán János, Vác

SUDDEN STRIKE

PC

Játék közben nyomjátok le az [Enter] billentyűt, majd írjátok be az aktuális csalást.

**superman: Sérthetetlenség
**starcraft: 99 bombázó
**nofog: A köd eltüntetése
**staticfog: A köd visszaállítása

Rozsnyai Gábor, Szolnok

MIDTOWN MADNESS 2

PC

Az idő kikapcsolása: Játék közben nyomjátok le az [F2] billentyűt, majd írjátok be a „QQ" kódszót. Hatására kikapcsol az óra, viszont a „Checkpoint" irányát jelző nyíl is eltűnik.

Rozsnyai Gábor, Szolnok

STAR WARS - DEMOLITION

PSX

Az OPTIONS menüben lévő „PREFERENCES" opcióban nyomjátok le az L1+R1 kombinációt, majd a megjelenő „PASSCODE" feliratnál írjátok be a kívánt kódszót.

WATTO_SHOP: Minden karakter választható

FIRERATEUP: Gyorstüzelő fegyverek

NO_PEEKING: Véletlenszerű versenyző és ellenfélválasztás

LO_GRAV_ON: Alacsony gravitáció

BFM_FEELIT: Magas gravitáció

THROTTLEUP: Gyors mozgás

MOVIE_SHOW: A nyertesek képsorai

SAD_MOVIES: A vesztesek képsorai

Tamás Sándor, Kiskunfélegyháza

X-SQUAD

PS2

Ez a játék X-Fire (Cross Fire) címen is ismert.

„Private" fokozat: A címképernyőn vigyétek be a következő kombinációt: ■, ●, ▲. Hatására megkapjátok a Michaels 9mmS-t 99 tárral és bónusz pontokkal.

„Sergeant" fokozat: A címképernyőn üssétek be: ▲, ●, ■. Hatására megszűnik a súlykorlát, megkapjátok a Taylor M82-t és a Michaels 9mmS-t 99 tárral és bónusz pontokkal.

„Lieutenant" fokozat: A címképernyőn üssétek be: R1, L2, L1, R2. Hatására bejön a 2 szintű pajzs, nincs súlykorlát, megkapjátok a Taylor M82-t, valamint a Michaels 9mmS-t 99 tárral és bónusz pontokkal. Mindegyik teljesített küldetés után kaptok 10000 bónusz pontot.

„Captain" fokozat: A címképernyőn vigyétek be: ●, R1, ●, L1, ▲, R2. Hatására bejön a radar, nincs súlykorlát, megkapjátok a Tayler M82-t, valamint a Michaels 9mmS-t 99 tárral és bónusz pontokkal.

„Major" fokozat: A címképernyőn üssétek be a következő kombinációt: L2, ■, R2, ▲, L1, ●, R1. Hatására bejön a 3 szintű pajzs, a 3 szintű szenzor, a radar, nincs súlykorlát, megkapjátok a Taylor M82-t, valamint a Michaels 9mmS-t 99 tárral és bónusz pontokkal.

„Colonel" fokozat: A címképernyőn vigyétek be: ▲, ■, ●, ■, ▲, ●. Hatására bejön a 3 szintű pajzs, a

3 szintű szenzor, a radar, nincs súlykorlát, megkapjátok a kezdő szinteken az összes fegyvert 99 tárral, bónusz pontokkal.

„General" fokozat: A címképernyőn üssétek be: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Hatására bejön a 3 szintű pajzs, a 3 szintű szenzor, a radar, nincs súlykorlát, megkapjátok a középfokú szinteken az összes fegyvert 99 tárral, bónusz pontokkal.

„Master of X-Squad" fokozat: A címképernyőn vigyétek be a következő kombinációt: ●, ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ■, ■. Hatására bejön a 3 szintű pajzs, a 3 szintű szenzor, a radar, nincs súlykorlát, megkapjátok a mesterfokú szinteken az összes fegyvert 99 tárral, bónusz pontokkal.

Németh Csaba, Budapest

AMERICA

PC

Játék közben nyomjátok le az [Enter] billentyűt, majd a megjelenő párbeszéd ablakba írjátok be a csalásokat.

GIMMEMOREFIREPOWER: 10 fegyveres

HORSESARECRAZY: 10 lovas

GOLDINMYPOCKETS: 1000 arany

IWANTFASTFOOD: 1000 élelem

WOODISVERYGOOD: 1000 fa

ICANGETEVERYTHING: 5000 fa, élelem és arany, valamint 100 fegyveres és lovas

IWANTAREALLYBADGUY: Billy a kölyök

IWANTAREALLYSTRONGHER: Gall

IWANTANAMERICANHERO: Davey Crocket

CPUOFF: AI letiltása

CPUON: AI engedélyezése

ICANWINEVERYTHINGNOW: Szintugrás

SAVEGAME: Mentés

Madarász István, Záhony

MEDAL OF HONOR – UNDERGROUND

PSX

A következő kódszavakat az OPTIONS menüben lévő „Password" képernyőn kell beírni. Sikeres bevitel esetén az Enigma gép zölden jelez.

Szuper csalás: A következő kódszavak beírásával minden csalás aktiválható. Először a mesterkódot, azután a másodlagos kódot kell beírni.

ENTREZVOUS: Mesterkód

PORTECLEFS: Másodlagos kód

Így megnyílik az összes küldetés és az összes karakter a Multi-player módban.

A következő csalásokat az OPTIONS menüben lévő „Secret Codes" opcióban kell aktiválni. Nagyon fontos tudni, hogy ezek a lehetőségek csak azokon a pályákon működnek, amelyek már teljesítve vannak.

PUISSANCE: Sérthetetlenség

BALLESVITE: Négyszeres sebzés

RICOCHET: Visszapattanó lövedékek

LATIREUSE: Podoski mód. Ez a kód lehetővé teszi az egylövéses halált, melyet a tankoknál is alkalmazhattok. Az a feketeleves az egészben, hogy az ellenfelek is használhatják a csalás előnyeit.

AUTODINGUO: Bolondos Taxi mód. Ebben a módban 60 másodpercetek van arra, hogy megöljétek az összes ellenfelet.

DWIECRANS: „DreamWorks Interactive" programozók képei

MOHUEQUIPE: Csapat galéria

MOHDESSINS: Rajz galéria

Kiss Ernő, Hódmezővásárhely

KINGDOM UNDER FIRE

PC

Játék közben nyomjátok meg az [Enter] billentyűt, majd a megjelenő „Message" feliratnál írjátok be a „~makemyday" kódszót. Ezzel aktiváltátok a „Cheat" módot. A többi kódszót is ezen a módon kell érvényesíteni.

~BAEGOPA: Mindenből 500.000

~HASTALAVISTA: Öngyilkosság

~SIMSIMHAE: Gyors építkezés

~KNOWLEDGEISPOWER: Gyors mana regenerálódás

~GODBLESSU: Max. egészség

~AMOSBEMERCIFUL: Max. mana

~DAYSPRING: Komplett térkép

Teleki Béla, Szeged

MIKE TYSON BOXING

PSX

„World" módban válasszátok a „New Career" opciót, majd írjátok be névnek a következő kódszavakat. Aktiválásukhoz nyomjatok mindegyik után ▲-et.

CLUBFUD: Jimmy Flex és a Disco stadium megnyitása.

OLD MAN: John L. Sullivan és a Docks stadium megnyitása.

OUCH: A bokszoló feje minden ütésnél megnő.

HURTS: A bokszoló feje minden ütésnél megperdül.

NECK: A bokszoló nyaka minden ütésnél megreccsen.

GONE: Láthatatlan bokszoló.

BINGY: Kis fej mód.

BONGY: Nagy fej mód.

STUPID: Nagy kéz- és lábfejek.

NORMAL: Minden kód kikapcsolása.

Pásztor Attila, Karcag

ALICE

PC

Játék közben nyomjátok le az [Esc] billentyűt. Lépjetek a „Settings", azután a „Game Options" menübe, és aktiváljátok a „Console" menüpontot. Térjetek vissza a játékba, nyomjátok le a „~" billentyűt, majd írjátok be az aktuális csalást.

GOD: God mód

NOCLIP: Falon átjárás

WUSS: Minden fegyver

GIVE ALL: Minden fegyver max. munícióval

HEALTH [szám]*: Az egészség beállítása

CG CAMERADIST -45: Belső nézet

CG CAMERADIST 128: Az eredeti nézet visszaállítása

NOTARGET: Az ellenfelek nem vesznek észre

FPS [szám]**: A frame rate kiírása

MAP [szint név]: Pályaválasztás

GIVE [item név]: Eszközök előhívása

*: Az egészség egytől százig állítható

**: Az fps kiírásnál 0 vagy 1 használható

Szint név lista:

centipede1	jlair2
centipede2	keep
facade	pandemonium
fortress1	potears1
fortress2	potears2
funhouse	potears3
garden1	qlair
garden2	rchess
garden3	skool1
garden4	skool2
grounds1	tower1
grounds2	tower2
gvillage	tower3
hedge1	utemple
hedge2	wchess1
hedge3	wchess2
jlair1	wforest

Item név lista:

w_knife.tik	w_jacks.tik
w_cards.tik	w_blunderbuss.tik
w_mallet.tik	w_demondice.tik
w_jackbomb.tik	w_ragebox.tik
w_eyestaff.tik	w_watch.tik
w_icewand.tik	

Bálint János, Esztergom

THE WORLD IS NOT ENOUGH

PSX

Sérthetetlenség: „007 nehézségi fokozaton játsszátok ki a „Meltdown" szintet a legjobb idő alatt.

Minden fegyver: „007" nehézségi fokozaton játsszátok ki a „Turncoat" szintet a legjobb idő alatt.

Végtelen muníció: „007" nehézségi fokozaton játsszátok ki a „Fallen Angel" szintet a legmagasabb pontszámmal.

Erősebb fegyverek: „Agent" vagy „007" nehézségi fokozaton játsszátok ki a „Flashpoint" szintet a legmagasabb pontszámmal.

Erősebb ellenfelek: „Agent" vagy „007" nehézségi fokozaton játsszátok ki a „Russian Roulette" szintet a legjobb idő alatt.

Néma Bond: „Agent" vagy „007" nehézségi fokozaton játsszátok ki a „Villa" szintet a legmagasabb pontszámmal.

Gáspár András, Szolnok

SANITY – AIKEN'S ARTIFACT

PC

Játék közben nyomjátok meg az [Enter] billentyűt, és írjátok be a kódszavakat.

MPTEDTHEHEAD: God mód

MPJUICEME: Minden fontosabb eszköz

MPSHIPIT: Pályaválasztás „Single Player" módban

Juhász Pál, Pécs

STAR WARS - DEMOLITION

DC

Az OPTIONS menüben lévő „PREFERENCES" opcióban nyomjátok le az L+R kombinációt, majd a megjelenő „PASSCODE" feliratnál írjátok be a kívánt kódszót.

WATTO_SHOP: Minden karakter választható

FIRERATEUP: Gyorstüzelő fegyverek

NO_PEEKING: Véletlenszerű versenyző és ellenfél választás

LO_GRAV_ON: Alacsony gravitáció

BFM_FEELIT: Magas gravitáció

THROTTLEUP: Gyors mozgás

MOVIE_SHOW: A nyertesek képsorai

SAD_MOVIES: A vesztesek képsorai

Varga István, Halásztelek

FROGGER 2 - SWAMPY'S REVENGE

PC

Szintválasztás: Játék közben pauzáljatok, majd a [Ctrl] billentyű folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: FEL, LE, BAL, JOBB, JOBB, JOBB, LE, BAL. A bevitel után menjetek a „Chapter" választó képernyőre és válasszatok kezdőszintet.

Szintugrás: Játék közben pauzáljatok, majd a [Ctrl] billentyű folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, BAL, FEL, FEL, FEL, JOBB, BAL, BAL, BAL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Skip Level On" felirat.

Végtelen élet: Játék közben pauzáljatok, majd a [Ctrl] billentyű folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: LE, LE, FEL, LE, JOBB, LE, FEL, FEL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Infinite Lives On" felirat.

Minden karakter választható: Játék közben pauzáljatok, majd a [Ctrl] billentyű folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, JOBB, BAL, BAL, BAL, FEL, BAL, BAL. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Character Access On" felirat.

Ideiglenes sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd a [Ctrl] billentyű folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: BAL, BAL, FEL, BAL, LE, JOBB, JOBB, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Invulnerability On" felirat.

Őrült Garibra változnak át az érmék: Játék közben pauzáljatok, majd a [Ctrl] billentyű folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: JOBB, BAL, JOBB, BAL, FEL, FEL, BAL, JOBB. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Mad Garibs On" felirat.

Halász Viktor, Cegléd

TOMB RAIDER CHRONICLES

DC

Kezdés a harmadik történettel: A főmenüben nyomjátok le az L + R + BAL + START kombinációt, és tartsátok meg a pálya betöltésének kezdetéig.

Kezdés a negyedik történettel: A főmenüben nyomjátok le az L + R + JOBB + START kombinációt, és tartsátok meg a pálya betöltésének kezdetéig.

Császár Antal, Budapest

TOMB RAIDER CHRONICLES

DC, PC, PSX

Játékleírás:

Lara Croftra emlékezünk. Ezt teszi még három régi ismerőse is, akik visszatekintenek négy vakmerő kalandjára. A különálló történetekben a felkutatott, begyűjtött felszerelések az új sztori kezdetével elvesznek. Ebből fakadólag nem nagyon érdemes spórolni semmilyen eszközzel, legyen az egészségcsomag vagy akár muníció.

Minden pályán fellelhető néhány „Secret", azaz rejtett tárgy. Előfordulási formája: aranyrózsa. Ezeknek a felkutatása némely játékosnak komoly kihívást jelenthet. Ennek az igénynek szükségleteként felkutattuk, és itt leírjuk az összes aranyrózsa rejtekét.

RÓMA

Róma utcáin

Első szekció: Pár lépés megtétele után balról találod az „Opera Backstage" feliratozású bejárót. Ezen a szakaszon kétféle módon tudsz haladni: vagy felkapaszkodsz a targoncára, és végigugrálod a kiszögelléseket, vagy előreszaladsz három helyiséget, és ott kapaszkodsz fel a szoba közepén található építményre.

A magaslaton sétálj át a következő szobába, kapaszkodj meg a felső rácsozatban, majd haladj a túlsó feléig. Csússz végig az alagúton, ereszkedj le, kezeld a kapcsolót, azután menj a terem hátsó felébe. Kapaszkodj fel a ládákra, és vesd magad a medence vizébe. Ússz keresztül az alagúton, majd a „feszített köteles" szobában ereszkedj le az alsó szintre. A tárolóban told el a jobb oldali sarokban lévő alacsony polcot. A mögötte feltáruló titkos helyiségben, az állványról vedd magadhoz az *első aranyrózsát*. Térj vissza a „feszített köteles" szobába, kapaszkodj fel a ládákon, majd haladj egészen a karos kapcsolóig. Visszajutottál a kiindulóponthoz.

Második szekció: Menj át az árkád alatt, majd rögtön utána fordulj jobbra. Amikor meglátod a szökőkutat, készülj fel egy kedves állat támadására.

A piros-fehér ponyvájú terasz melletti szűk járat végében nyúlj bele a kerek fej szájába.

Térj vissza a kiindulópontnál lévő árkádkapuhoz, majd a vele szemközti alacsony átjárón keresztül menj a másik kerekfej kapcsolóhoz. Kezelésével egy denevérraj röppen fel. Guggolj le, és várd meg amíg szétszélednek.

A folyosót elhagyva, kapaszkodj fel az újonnan létesült tömbre, és haladj előre az üvegablakokig. A lépcsőlejáró közepénél lévő ablak üvegét lődd ki, ugorj át a szomszédos házra, és rögtön fordulj balra. Az út végén vedd magadhoz a kulcsot, majd térj vissza a kilőtt ablakhoz. A lépcsőn leérve egy kóbor állat keres vacsorának valót. A kapcsolókar kezelésével újabb támadásra kell számítanod.

Fuss keresztül a téren, és illeszd a kulcsodat az ajtó melletti zárba. Az

épület udvarára érve, az emeletről tüzet nyit rád egy alak. Viszonozd a szíveslátást. Az udvar túlsó felében menj le az alsó helyiségbe, majd a ládáról vedd magadhoz az első kertkulcsot.

Menj fel az emeletre, egyensúlyozd át magad a kötélen, azután ereszkedj le az utcára. Itt nem kell kezelned a fali kapcsolókart! Pár méter megtétele után, a sikátor végénél fordulj balra. Az épület folyosóján haladva, (még a lépcső elérése előtt) fény szűrődik ki az egyik helyiségből. A tákolt faajtó mögött veheted fel a második aranyrózsát, melyet egy harang megkongatásával tudsz megnyitni.

Indulj el felfelé a lépcsőn, majd a fordulóban vedd magadhoz a földön heverő revolvert. A korlátnál lökd be a kaput, a hordó mellől emeld fel a lézeres célzót, azután kombináld össze a revolverrel. Tégy pár lépést előre. A faajtóról, a revolveren lévő lézeres célzó segítségével lődd le a lakatot. A második kertkulcs megszerzése után szaladj vissza a sikátor irányába.

Haladj el a nagy kovácsoltvas kapu előtt, majd az utcácska végénél fordulj be a fákkal díszített udvarba. Helyezd el a két kertkulcsot, azután térj vissza a kovácsoltvas kapuhoz. A bejárhatóvá vált területen lépj az épülethez.

Az épület mellett jobbról találsz egy átjárót. A túlsófelén a revolverrel lődd meg a harangot. Most érdemes visszatérni a *második aranyrózsa* lelőhelyéhez. A feltáruló ajtó mögül egy kiéheztetett csaholó eb fog rád törni. Vedd el az étvágyát.

A harang megkondításával egy másik ajtó is megnyílt. Szaladj fel a lépcsőn, a fordulóban állj meg és nézz fel balra. Szabaddá vált az átjárás. Szökkenj át a szomszédos épületre, majd a helyiségben kezeld a kerekfej kapcsolót. A harmadik aranyrózsa megszerzésének érdekébe ide kell majd visszatérned.

Lépj be a „harangos" épületbe. Az oltár bal oldalánál nyíló járat végében kezeld a kapcsolókart, azután térj vissza az oltárhoz, és forgasd el a galambot. Most tedd ugyanezt az oltár jobb oldalánál. Járd be az útvonalat, kezeld a kapcsolót, végül forgasd el a jobb oldali galambot. A pálya kijáratának megnyitásával egy időben hozzáférhetővé vált a *harmadik aranyrózsa*.

Az épület aljában vedd magadhoz a Szaturnusz szimbólumot.

A Trajani marketek

Első szekció: A bal oldali helyiségben a szénrakáson lévő dobozt lődd szét. Vedd magadhoz a benne rejtőző feszítővasat, majd az utcácska távolabbi csücskében elhelyezkedő fémajtónál használd. Bent húzódzkodj fel az állványzatra, egyensúlyozz végig a kötélen, azután ugorj ki az ablakon. A rámpa végénél haladj jobbra.

A videó bejátszást követően ereszkedj le, majd vess egy pillantást a

padlóra. A nagy, sötét színű lap nem más, mint egy csapóajtó, és az első aranyrózsához vezet.

A nyitott ajtó jobb oldalán, a harmadik és a negyedik oszlop között mássz fel az áthidalóra. Fent szökkenj át a jobb oldali boltívre, amelyről a negyedik oszlop takarásában megbúvó szobácskába jutsz. A bent található kábelt háromszor húzd meg, ezáltal a hajtó fogaskerék a helyére illeszkedik. A helyiség elhagyása után ugrándozz el a legtávolabbi boltívre, és az ottani szobában található kábel meghúzásával, hozd működésbe a szerkezetet. Az óriás fogaskerék félregördülésével egy időben az *első aranyrózsa* is elérhetővé válik.

Közvetlenül a félregördült óriás fogaskeréknél, balra fent található egy rejtett zug. Onnét vedd magadhoz a rácsozaton elhelyezkedő arany érmét, majd térj vissza szentélybe és illeszd a szobor talapzatán található üregbe. Az épület elhagyásával szaladj át egyenesen a frissen megnyílt területre.

Második szekció: Ha a lépcsőfeljáró első fokán állva balra elnézel, láthatod a következő helyszín szabaddá vált bejáratát. De mielőtt belépnél szaladj el a fehér márványlapokkal kirakott fal túlsó feléhez. Az ott található rácsos kapu mögött vehető fel a harmadik aranyrózsa.

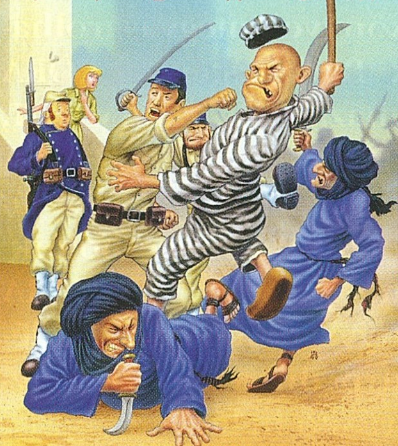
Az ismeretlen területre lépve keresd meg a mesterséges tavat, ússz át rajta, majd miután kievickéltél a túlparton, mentsd az állást.

A lebegő hidrafejet nem olyan nehéz megsemmisíteni, mint ahogy az első pillantásra látszik. Ereszkedj le hozzá, azután kerülj a bejárat alá. Állj rá az aknafedélre és guggolj le. A revolverrel célozd be, majd lődd ki mind a két szemét. Itt már érdemes használni a lézeres célzó ráközelítő funkcióját. Sikeres ténykedésed eredményeként megkapod a Mars szimbólumot.

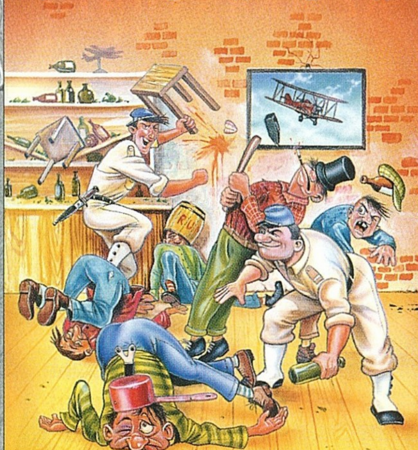
Nyisd fel az aknafedelet és ereszkedj le a csatornába. A középen található ventilátorakna üregébe úszva vedd magadhoz a szelepkereket, majd térj vissza a hidrafej megsemmisítésének helyszínére. A szelepkereket illeszd a pirosra festett ventilátor forgásszabályzó gépezetbe, és tekerj rajta párat. Ha már itt vagy, vedd magadhoz a *második aranyrózsát* a pirosra festett szerkezet tetejéről. Megközelíthető a lámpatartó állványról.

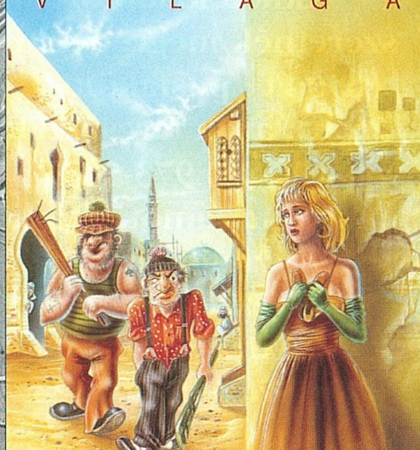
Irány vissza a csatornába. Ússz be ismét a ventilátoraknába, majd használd közvetlenül a forgólapátok melletti járatot. A sodrással tempózz az üreghez, állítsd le a soron következő lapátokat, azután ismét keresd meg a forgólapátok melletti járatot.

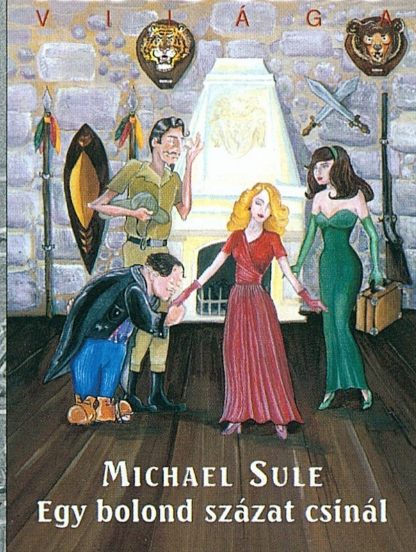
A kényszerfürdőzés után érdemes menteni az állást. A földön heverő shotgunt vedd magadhoz, majd indulj harcba az életre kelt gladiátor szobor ellen. Legyőzéséhez elengedhetetlen a jó helyezkedés. Ha ez megvan, akár alapfegyverrel is könnyedén térdre lehet kényszeríteni.



A rejtő jenői világ, a kalandos, humoros légiós-történet nem ismeretlen a magyar olvasók előtt. S bár a mester valamennyi írása újra és újra megjelenik, méltatlanul a háttérbe szorult Rejtő néhány kortársa – pl. Nagy Károly, Ákos Miklós, stb. – akik legalább olyan jól művelték ezt a műfajt. Sorozatunkkal őket is szeretnénk megismertetni a Tisztelt Olvasóval.

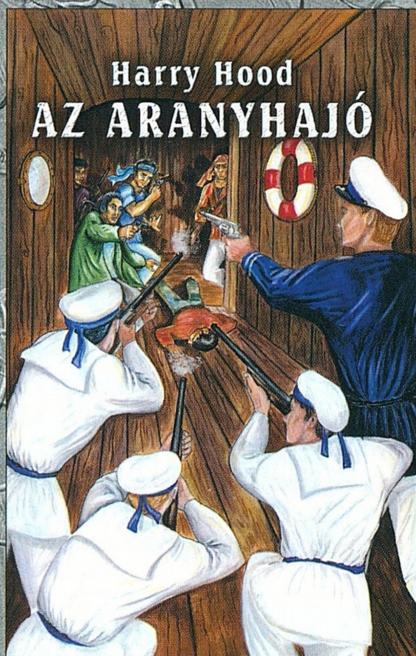






A könyvek megvásárolhatók Budapesten a CORA áruházaiban, a MAMMUT, a PÓLUS, és a DUNA PLAZA üzletházakban lévő LIBRI könyvesboltokban, valamint a LÍRA könyvesboltjaiban. Vidéken pedig a jobb könyvelárusító helyeken.

Akik a kiadótól szeretnék megrendelni (690 Ft+ postaköltség áron), azok tárcsázzák a (06-20) 973-5633 telefonszámot, vagy rendeljék meg a következő címen:
RADIANT Bt.
6701 Szeged, Pf.: 1232
www.kodmester.hu/konyvek.htm



A szobor legyőzésével megnyílik a *harmadik aranyrózsa* rejteke.

A mesterséges tóban ússz a megnyílt átjáróba, és vedd magadhoz a Vénusz szimbólumot. A túlparton egy régi kedves ismerős köszönt néhány rosszul célzott lövedékkel. Gyorsan viszonozzuk az üdvözlést. Néhány golyóváltás után balszerencséjére feléled az átjáró őrzője, és kicsit kivonja a forgalomból.

A kígyók likvidálásánál a folyamatos oldalszaltózás a legjobb taktika. Így akár alapfegyverrel is megsemmisítheted őket.

A csata végeztével helyezd el a szimbólumokat a kapu két oldalán, majd lépj az átjáróba.

A kolosszeum

Első szekció: Jobb oldalon a koponyák után láthatsz egy mélyedést, és benne egy kőtömböt. Told be. Ezzel felkutattad az *első aranyrózsa* rejtekét.

A katakombákból kijutva egy szűk folyosón vezet át az utad. A folyosó túlsó feléhez érve meginog a talaj a lábad alatt, majd leomlik a járólap. Szaladj pár lépést előre, azután rugaszkodj el. Ha jól számoltad ki a lépéseket, akkor most nem a lávában ücsörögsz, hanem a peremen lógsz. Oldalazz el balra, és az üreg mögötti járatban kezeld a kapcsolót. Térj vissza a kiindulóponthoz, húzódzkodj fel, azután keresd meg a csúszdát és használd.

Lent egy csont sovány oroszlán várja a reggelijét személyedben. Gyorsan vedd el az étvágyát. A fali kapcsoló kezelése után akad egy másik jelentkező is. Mássz fel a túlsó verem falán, vedd magadhoz a drágakő darabot, majd a helyiséget elhagyva készülj fel egy dühös gladiátor támadására. Megbékítése után menj egy szinttel feljebb. Likvidáld a következő öngyilkot. A kapcsoló kezelése után gyalogolj fentebb egy emeletet. Ha tovább mész, fel tudod venni az Uzit.

A híd közepén található üregből elő kell csalogatni a drágakő másik felét. Ennek a módja a következő: A balkéz felől látható kábelt húzd meg háromszor, majd fénysebességre kapcsolva térj vissza a hídra, és vedd magadhoz a drágakő darabot. Illeszd össze a két elemet.

Indulj el a hídkapuval zárt irányába. Közeledtedre szabaddá válik az átjárás. A folyosó végében lehulló rács mögötti szobában vehető majd fel a második aranyrózsa. Addig is csúszdázz.

A videó bejátszás után indulj el jobbra, vedd magadhoz a *második aranyrózsát*, azután használd ismét a csúszdát.

Az érkezéshez képest indulj el jobb irányba, a szobában használd a drágakövet, majd az első adandó alkalommal ugorj vissza a bejárati ajtóhoz. A leomló padlózat takarásából előtűnő sziklarepedést használva tudsz tovább jutni. Ugorj a szoba túlsó felébe, azután oldalazz el balra.

Hamarosan a kolosszeum folyosóján találod magad.

A gladiátort és az oroszlánt segítsd a túlvilágra, azután vedd magadhoz a harcos által elejtett kulcsot. Menj a kapuhoz és használd.

Az óriás gladiátorszobrot a szokásos módon semlegesítsd. A harcos földbe döngölése után szaladj a talapzata mögötti frissen megnyílt szobába, vedd magadhoz a következő kulcsot, és használd a legközelebbi kapunál.

A cipőtalpkoptatás befejeztével még ne vedd magadhoz a falon ékeskedő piros ékkövet. Előbb ugrándozz el a terem távolabbi csücskébe, és vedd fel a *harmadik aranyrózsát*.

AZ OROSZ BÁZIS

A bázis

Első szekció: A raktárba érve keresd meg a fémszekrényt, és vedd magadhoz az ezüstkulcsot. A terem túlsó felén, az üres sínpár jobb oldalánál található ajtónál használd. A lépcsősor végénél található kameraszobában öld meg a két biztonsági őrt, majd vedd magadhoz a kódkártyát. A szekrényben Uzi rejtőzik.

A raktárban, a fémszekrény bal oldalán nyisd meg az ajtót a kódkártya segítségével. A bent lapuló kutyát ártalmatlanítsd, majd lődd szét azt a szellőzőrácsot, amelyikből nem száll fel gőz. Ezzel fel is kutattad az *első aranyrózsa* rejtekét.

A raktárban lépj be a bejárattal szemben elhelyezkedő kódkártyás ajtón. A lépcsősor tetejéről ugrándozz el jobb irányba. Pontosan oda, ahol hiányos a korlát. Ezt a műveletet nagyban megnehezíti az a rakodómunkás, amelyik az emelőt kezeli. Ellene az egyetlen ellenszer az állandó helyváltoztatás.

A túlpartra érve kezeld az ajtónyitó gombot, majd leckéztesd meg az unatkozó rakodómunkást.

A videó bejátszás végeztével hagyd el az irányítótermet, és menj a szabaddá vált folyosóhoz. Ártalmatlanítsd a két őrt, majd válaszd a bal oldali járatot. A hangulatos hóesésben mássz fel a daru terhére, és ugorj a két ajtó közötti ládákra. Itt találod a *második aranyrózsát*.

A daru mögötti kódkártyás ajtón lépj be, azután ártalmatlanítsd a transzformátor mögött megbúvó embert. A földről emeld fel az ezüstkulcsot, és térj vissza a folyosóra. Indulj el a jobb oldali járaton. A lépcsősor végében használd a frissen szerzett kulcsot.

A videó bejátszás után ereszkedj le az alsó szintre, és lépj be a kódkártyás ajtón. A tusolóban kushadó kutyát szelídítsd meg pár golyó erejéig, majd vizsgáld át a szekrényeket. A tusoló jobb sarkában a víz alatt találsz egy rácsot. Emeld fel, és ússz a mögötte lévő járaton addig, amíg száraz talajt nem ér a lábad. Itt tudod felvenni a *harmadik aranyrózsát*.

A tusolót hagyd el a kapcsolós ajtón keresztül, majd menj a transzformátorhoz, és tedd a helyére a hiány-

zó biztosítékot. A rád szabaduló kutyát ártalmatlanítsd, a feltárult ajtó mögött hozd működésbe a darut, végül ugorj át a tengeralattjáróra.

A tengeralattjáró

Első szekció: A fekhelyek közötti átjáróban feszítsd le az egyik fogantyút, majd menj vele ahhoz a szellőzőrácshoz, amelyik előtt nincs semmi. A feszítővassal mozdítsd ki a helyéről. A szellőzőjáratban az első sérült rácsnál ereszkedj le, és az üregben vedd magadhoz az *első aranyrózsát*.

Utadat folytatva, a lengő elektromos kábeleknél a sárga táblácskával szembeni járatba ereszkedj le. Az irattartó szekrényből vedd magadhoz a negatív töltésű akkumulátort.

A lengő elektromos kábelekhez visszatérve használd a létrát.

A konyhában óvatosan közelítsd meg a szakácsot, majd pár lépés távolságból vágd kupán a feszítővassal. Az általa elejtett bronzkulccsal nyisd meg a fémajtót. Az aprócska helyiségben az irattartó szekrényből vedd magadhoz a pisztolyod, és a polcról az ezüstkulcsot. Ez utóbbit használd a másik ajtónál.

Az ebédlőben, a nem éppen barátot kereső két fegyveres alak feltrancsírozása után indulj el a nyitott zsilipkapu mögötti járaton. A támadódat fegyverezd le, a folyosó végében lévő zsilipkaput nyisd ki, majd használd a létrát. A járat végénél található raktárban likvidáld a két agresszív fazont, vedd magadhoz földön heverő Shotgunt, valamint a láda tetejéről a légzőkészüléket. A bejárat melletti repedt faláda rejti a *második aranyrózsát*. Dolgod végeztével térj vissza az ebédlőbe.

A televízióhoz közelítve a mellékhelyiségből előront egy muksó. Miután ártalmatlanná tetted, nyisd meg a TV jobb oldalánál található zsilipkaput és készülj fel egy újabb támadásra. A legközelebbi szobából tüzet nyitó férfit spékeld meg egy kis ólommal, majd a faláda tetejére állva nyisd fel a rácsot.

A járat végénél, a felnyitható rács előtti fekvő ventilátor szellőzőaknájába keresd meg a titkos járatot, és vedd fel a *harmadik aranyrózsát*.

Nyisd fel a rácsot, és ereszkedj le a szobába. Az ajtón berontó férfi likvidálása után az irattartó szekrényből vedd magadhoz a pozitív töltésű akkumulátort, majd kombináld össze a már meglévővel.

A folyosón haladj előre egészen a létráig. Ereszkedj le az alsóbb szintre, azután lődd le a fegyveres támadót. A zsilipkapu megnyitása után egy újabb támadó próbál lyukat ütni Lara fején. Persze ez nem sikerülhet neki. A lövésváltás után kapaszkodj fel a létrán, az első zárt zsilipkaput nyisd ki, a helyiségben lévő támadót semmisítsd meg, azután vedd magadhoz a búvárruha konzolját. A légzőkészüléket kombináld össze vele.

Haladj tovább a folyosón. A nyitott zsilipkapu mögül tüzet nyitó katonát

ártalmatlanítsd, majd nyisd ki a másik ajtót. Állj a búvárruha elé, és a begyűjtött alkatrészeket illeszd a helyükre.

Mélytengeri merülés

Első szekció: A lengő vízinövényeknél található elágazásnál fordulj jobbra, majd a fémteknő bal felső felénél keresd meg a rejtett üreget, és benne a pálya *egyetlen aranyrózsáját*. Mindenesetre légy óvatos, mert mindenfelé mélytengeri búvárhajók vannak. Az általuk kilőtt torpedókat a lánggyertyával tudod elterelni.

A lengő vízinövényeknél most fordulj balra. A hosszú fémtest felső felénél találod a szűk átjárót. Tempózz keresztül rajta, majd az új területen a fémtestbe úszva keresd meg a ládát.

Mivel kívülről lövik a roncsot, Larára zuhan néhány elszabadult fémtárgy, ezzel megrongálva a levegőtartályát. A rohamosan fogyó levegő miatt, sürgősen vissza kell jutnod a tengeralattjáró fedélzetére.

Evickélj ki a fémtestből, majd ússz szembe a búvárhajóval. A mögötte megnyíló járaton tempózz addig, amíg meg nem látsz a távolban még egy búvárhajót. Ekkor fordulj jobbra.

A süllyedő tengeralattjáró

Első szekció: Ereszkedj le a létrán. A torpedó terem túlsó feléről tüzet nyitó katonát ártalmatlanítsd, majd a folyosóra kiérve a másikat is. Használd a létrát. A felső szinten ugord át a tüzet, a szobából vedd magadhoz az Uzit, azután ugorj tovább az ebédlő irányába.

Néhány elektromos kábel szakadása miatt a víz, áram alá került, így az asztalokon ugrálva kell a terem túlsó felét megközelítened.

Szökdécselj el az ebédlő távolabbi pontjára, ahhoz az ajtóhoz, amelyik mellett a sérült elektromos kábelek lógnak. A rád rontó pacáktól vedd el a kódkártyát, majd indulj el visszafelé, és a lángnyelvek után fordulj jobbra. A zárt zsilipajtót nyisd meg a kódkártya segítségével, azután mássz fel a létrán, és fuss egészen az irányítóteremig. Az ott található zsilipkaput nyisd meg, azután beszélj a tengeralattjáró néhai kapitányával.

Az irányítóterembe állj rá a térképasztalra, és lődd ki a sérült szellőzőrácsot. Kússz be a járatba, majd a pirosas derengésű ventilátor irányába indulj el. A szellőzőjárat végében emeld fel a rácsot, ereszkedj le a helyisége, és kezeld a falra szerelt elektromos főkapcsolót. A másik ajtón még nem tudsz belépni, mindenesetre mögötte rejtőzik a második aranyrózsa.

Az irányítótermet elhagyva, az első utadba kerülő ajtón lépj be. A terem túlsó felében elhelyezkedő nitrogéntartályt vedd magadhoz, majd a legközelebbi megvilágított sarokból emeld fel a Desert Eagle fegyvert. Térj vissza a folyosóra, ereszkedj le a létrán, majd ez első utadba akadó

ajtón lépj be. A tárgyalóban a szekrények átkutatásával hozzájuthatsz az oxigéntartályhoz.

A tárgyalót elhagyva két öngyilkosjelölt állja utadat. Tanítsd őket jó modorra. Az általuk elejtett bronz kulcsot zsebeld be.

Menj az ebédlőből nyíló konyhába (ahol a szakácsot fejbe vágtad) és a vízből gyűjtsd be az *első aranyrózsát*.

Térj vissza a sérülten fekvő kapitányhoz, de útközben ne felejtsd el felvenni az elektromos főkapcsoló melletti helyiségből a *második aranyrózsát*.

A kapitány melletti létrán kapaszkodj fel a felső szintre, majd illeszd a helyére a két tartályt.

A FEKETE SZIGET

Az akasztófa

Első szekció: Tégy pár lépést előre, majd a legszűkebb ponton ugord át a szakadékot. Azután a sziklába vájt mélyedésbe kapaszkodva oldalazz el balra. A végénél vetődj a legközelebbi csúszkára, és kapaszkodj meg a peremében. Ennél a pontnál van egy kis elágazás. Az első titkos aranyrózsa felvétele után ide kell visszakerülnöd kapaszkodó pozícióba.

Engedd el a peremet, majd nézz el jobbra. Az ott látható barlang rejti az *első aranyrózsát*. A bejutáshoz használd az oldalszaltót. Dolgod végeztével ereszkedj le a szakadékba, és keresd meg a visszavezető utat, amely visszavisz a játék kiindulópontjához.

Miután ismét lógó pozícióban vagy az ominózus csúszka alján, oldalazz el jobbra, a sarkán fordulj át, majd az üreg fölött himbálózva egy pillanatra engedd el kapaszkodást. Ha sikeres volt a manőver, most az üreg peremébe kapaszkodsz. Kússz át rajta. A zöld növényzettel tarkított áthidalón lengj keresztül. A túlsó oldalra érve használd a csúszdát.

Második szekció: A hosszas videó bejátszás végeztével indulj el jobbra, a bordó derengéshez. A mennyezeti kapaszkodón lengj el a túlsó oldalra, majd a sziklaperemről ugorj a kútba. Tempózz végig a szűk járaton. Kiérve a mólóról, szökkenj el a szemben lévő épület sarka, és a kerítés vége közé. Az aprócska párkányról oldalszaltózz a melletted elhelyezkedő csúszkára, onnét pedig a ugorj a szemközti épület oldalához. Kússz be a ház alatti járaton, majd a fiókos szekrényből vedd magadhoz a roncskerékpár belső gumiját. Ússz az épületen kívülre, ugorj át az elkerített vizes területre, majd az üregen keresztül térj vissza a kiindulóponthoz. Időközben a kút melletti hordó feldőlt és egy fura kis pokolfajzat került ki belőle. Lehetőleg kerüljétek el.

Az üreg előtt megpihenve nézz el bal irányba. A romos épületszárny rózsaszín derengésű tetejére szaltózva fel tudod venni a *második aranyrózsát*.

A toronyépület aljában található üregen mássz keresztül, majd az esőtől védett helyen vedd magadhoz a vasvillát. Kombináld össze a kerék-

pár belső gumijával. A kapott csúzlit használd az egy szinttel fentebb lévő bedeszkázott résznél.

A láncreakció segítségével máris szabad az út. Vedd magadhoz a megszentelt harangnyelvet, majd ereszkedj le az átjáróba. Rögtön a kijáratnál lévő kriptából szerezd meg a fáklyát. Szaladj fel a kriptasoron. Az egyik építményben találsz tüzet. Gyújtsd meg a fáklyádat, azután keresd meg a közelben lévő lejáratot. Dobd az üregbe a fáklyád, majd ereszkedj le.

A pár lépésre előtted lévő leomló lapokon gyorsan szaladj keresztül, fordulj jobbra, majd a falon pislákoló fáklyánál szintén jobbra. Az út végén, a halált hozó karók között lépkedve, láthatsz egy szűk kis járatott. Mögötte található a *harmadik aranyrózsa*.

Térj vissza a leomló lapokhoz, és folytasd az utadat a fa gyökeréig. A fáklya segítségével gyújtsd meg a kiszáradt fa gyökérzetét, azután vedd magadhoz az akasztott ember szívét.

Indulj vissza, a már bejárt útvonalon. A karók kiküszöbölésére használd a körbe vezető folyosót.

A felszínre érve fordulj rögtön jobbra, majd illeszd a szívet a fali üregbe, azután lépj be a melletted lévő kriptába. A fedőlap eltolása után egyenes út vezet a kápolnába.

A labirintus

Első szekció: Fordulj balra, és tégy pár lépést a rácsos kapu irányába. Az ezután következő rövid videó bejátszásban láthatod magát a halált, amint megmutatja neked a csontpor rejtekét.

Menj a terem túlsó felébe, és a padok előtt, a falon lévő három kőtömbforma kapcsolót nyomd meg a következő sorrendbe: Közép, bal, jobb. Ennek hatására megnyílik a halál által használt rácsos kapu. Ezzel egy időben, a kápolnában megjelent néhány szellem csontvázharcos is, amelyek csak akkor válnak láthatóvá, ha túl közel kerülsz hozzájuk. Legkönnyebben kúszás közben lehet kicselezni őket.

A szentélyben vedd magadhoz a csontport, majd használd a kőtömbforma kapcsolók melletti szenteltvizes edénynél. Ezzel a manőverrel megsemmisítetted a csontvázharcosokat, valamint megnyitottad a tovább vezető utat.

A szószék melletti rácsos kapun lépj be, de egyenlőre ne használd a csúszdát. Kapaszkodj fel a szemközti falon, kezeld a kapcsolókart, és menj vissza a szentélybe. Az eddig zárt vasajtó mögött feltárhatod az *első aranyrózsa* rejtekét. Végezetül használd a csúszdát.

Második szekció: A veremből ess le az üregbe. Ha sikerült jól betájolnod esést, akkor vízben, ha nem akkor a parton landolsz. Ez utóbbi nyakcsigolyatöréssel jár.

Evickélj ki a partra, szaladj fel az első emeleti átjáróig, kellj át rajta, majd kezeld a forgó szerkezet közepén található kapcsolókart. Indulj vissza a



lépcsőház irányába. A híd tövénél, ahol hiányos a korlát, ugorj át a szemközti tömbre, oldalazz el jobbra, azután húzódzkodj fel rá. Végcél a közeli hídcsonk, mely a *második aranyrózsához* vezet.

A lépcsőházban menj a második szintre, kellj át a forgó szerkezeten, de a közepén található kapcsolókarhoz ne nyúlj. A még járatlan lépcsőházban szaladj a harmadik emeletre. A forgó szerkezetről vedd magadhoz a Bestiárium című könyvet, majd ugorj át a szemközti párkányra.

Az újabb lépcsőházban már vár rád egy segítő kéz. Az utat mutató fényjelenséget követve kezdj el felfelé mászni. Az első töredék lépcsőfokon állva, ha figyelmesen körülnézel, láthatsz egy kékes fényben izzó aprócska üreget. Ez rejti a *harmadik aranyrózsát*.

A felszínre jutva sincs más dolgod, csak kitartóan kövesd fényt. Az sem baj ha sietsz, mert akkor legalább nem tud szétmarcangolni a rád támadó farkasember.

Végezetül lépj be a nyitott ajtajú koporsóba.

Az öreg malom

Első szekció: Indulj el a bal oldali járaton. A verem után fordulj jobbra, majd szemrevételezd a nyílt területet. Egy szinttel lejjebb két ördögfiókát láthatsz, akik kővel dobálóznak. Mivel ezek a lények egyedül a tűztől félnek, így hát fáklyát kell szerezned.

A kijárathoz képest jobbra fent, a videó bejátszásban jól látható helyen van a fáklya. A kötélen lengj oda és vedd fel, térj vissza a folyosóra, majd kutass fel egy kis tüzet. A tűz megszerzése után, dobd a fáklyát a két szemtelen manó platformjára.

Ismét a kötelet használva, ugorj át a mesterséges párkányon látható vasrácshoz, törj ki belőle egy darabot, majd ereszkedj le a rohangáló manók platformjára. A mesterséges párkány alatti résznél található üregben veheted fel az *első aranyrózsát*.

Lengj el a mesterséges párkánytól jobbra eső kapaszkodófolyosó legelejéhez. Fogózkodj meg a peremben, majd kússz be a járaton. A barlangocskában vedd magadhoz a krétadarabot. A művelet végeztével térj vissza a pálya legelejére.

A földön heverő sötét színű táblánál használd a krétát. A videó bejátszás után használd a csúszdát.

Második szekció: Szaladj el a két épület között, kell át a sebes sodrású folyón, majd az átjárón túljutva fordulj balra. Keresd meg a szűk, kékes derengésben úszó folyosó bejáratát. Amint bekúszol felcsapnak a lángok. Fuss keresztül a tűzön, azután oltsd el magad a járat végében lévő vizes árokban. A partra visszamászva vedd magadhoz a *második aranyrózsát*.

Ugorj a malmot körülölelő tóba és keresd meg a szörnyet. Figyeld meg a mozgását, majd amikor nem látja, csenj el egy darabot a tó fenekén heverő kincsből. A zsákmánnyal szél-

sebesen ússz a ketrechez, és helyezd el benne az ellopott érmét. Ez lesz a veszte a szörnynek.

Tempózz vissza oda, ahol az előbb hidegre tett lény úszkált, majd keresd meg a malomba vezető járatot.

A malomban kaptass fel a lépcsőn, majd az ott található keréken tekerj ötöt. Ezzel a manőverrel a szemközti ajtót tudod megnyitni. A bejutással nagyon sietned kell, mert ez az ajtó időkapcsolóval van ellátva, így pillanatok alatt bezárul.

Az ajtó felhúzása után oldalszaltózz balra, szaladj neki, majd kapaszkodj meg az árbocrúdba, és lendülj át a szemközti területre. Ezután egy jobbra szaltó következik, végül pedig a bekúszás. Az árbocrúdnál érdemes a legszélében megkapaszkodni.

A csapóajtó mögött húzódzkodj fel a csúszda fölött lévő kiszögellésre, azután kezeld a szemközti kapcsolókart. Végül használd a csúszdát. A malmot vízben megnyílt kijáraton hagyd el.

Menj vissza ahhoz az épülethez, amelyikben a lovas rejtőzik, majd a bal oldalánál ereszkedj le a folyóba. Miután elmélyült a meder, balról láthatsz egy kapaszkodót. Egyenlőre ne húzódzkodj fel, hanem tempózz tovább. A folyam legmagasabb pontjánál található kis üregben tárd fel a *harmadik aranyrózsa* rejtekét.

Üssz vissza az elmélyült medernél található kapaszkodóhoz, majd húzódzkodj fel a legfelső pontjáig. A magaslatról ugrándozz el a távolabbi épület tetejére, ereszkedj be az ablakon és kezeld a kapcsolót.

Radics Antal, Szeged

A következő számban folytatjuk.

SWING AWAY GOLF

PS2

Ez a játék Golf Paradise néven is ismert.

Összes játékos: A főmenüben üssétek be a következő kombinációt: L2, R2, L2, R2, FEL, JOBB, LE, BAL, L1, R1. A helyes bevitelt egy hangjelzés kíséri. Így választhatóvá válik az összes golfozó a „Stroke play" módban.

Balkezes játékosok: A karakterválasztó képernyőn álljatok rá valamelyik játékosra, tartsátok lenyomva az L2 + SELECT gombokat, majd nyomjatok X-et.

Szalóki István, Budapest

TOP GEAR - DARE DEVIL

PS2

Szintugrás: Játék közben vigyétek be a következő kombinációt: FEL, LE, FEL, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, LE, BAL, FEL, JOBB.

Végtelen idő és folytatás: Játék közben gyorsan üssétek be: FEL, LE, FEL, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, FEL, BAL, LE, JOBB.

Kovács Dezső, Dunaújváros

SILENT SCOPE

PS2

Rejtett mód: A módválasztó képernyőn üssétek be a következő kombinációt: JOBB, LE, JOBB, ■, FEL, ■, ■, ▲, LE, JOBB, LE, JOBB, ■, ▲. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Tükrözött pályák: A módválasztó képernyőn üssétek be: BAL, BAL, JOBB, ■, LE, LE, FEL, ▲, FEL, JOBB, LE, FEL, BAL, LE, ■. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Belsőnézet: A módválasztó képernyőn üssétek be: FEL, FEL, FEL, FEL, LE, LE, LE, LE. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Turbo mód: A módválasztó képernyőn üssétek be: LE, ▲, FEL, ■, ▲, LE, JOBB, LE, JOBB, ■, ▲. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Love mód: A mód választó képernyőn üssétek be: BAL, JOBB, JOBB, ■, ▲. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Night (éjszakai) mód: A módválasztó képernyőn üssétek be: FEL, JOBB, LE, BAL, FEL, ■, ▲. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Nincs célkereszt: A módválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, JOBB, JOBB, ■. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Nincs távcső: A módválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, LE, JOBB, ■, JOBB, LE, JOBB, ■. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Nincs ellenféljelző: A módválasztó képernyőn üssétek be: JOBB, JOBB, JOBB, JOBB, BAL, LE, FEL, JOBB. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

Fél élet elcserélése 5 másodpercért: „Arcade" módban pauzáljatok, majd üssétek be: FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, ×, ●. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

5 másodperc elcserélése fél életért: „Arcade" módban pauzáljatok, majd nyomjátok üssétek be: ●, ×, JOBB, BAL, JOBB, BAL, LE, LE, FEL, FEL. A helyes bevitelt egy fegyver hangja jelzi.

100 Challenge mód: Teljesítsétek mind a kilenc nem épületben zajló küldetést.

Kovács Dezső, Dunaújváros

Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701 Szeged, Pf. 1232
Tel.: 20/973-5633
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Közreműködött: Kis Csaba
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt
Lektorálás: Kopasz Mónika
Nyomdai munkálatok:
Tisza Press Nyomda
Felelős vezető: Tiszai Gábor
Hirdetésfelvétel: mindennap
9–17 óráig: 20/915-5960
Terjeszti az NH RT. és a HÍRKER RT.

Várható következő megjelenés: 2001. április 15.


KÓDMESTER
JÁTÉKLEÍRÁS-GYŰJTEMÉNY